

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
UNIT: 6 - SENI RUPA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Seni Budaya (Seni Rupa)**
Kelas / Fase /Semester : **XII/ F / Genap**
Alokasi Waktu :
Tahun Pelajaran : **2025 / 2026**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas XII diharapkan telah memiliki pengetahuan dasar mengenai berbagai bentuk seni rupa dan sejarah perkembangannya, baik seni rupa murni maupun terapan, yang telah dipelajari di kelas sebelumnya. Mereka juga diharapkan memiliki keterampilan dasar dalam mengapresiasi karya seni serta kemampuan untuk mengidentifikasi unsur dan prinsip desain dalam sebuah karya. Pemahaman awal peserta didik mungkin bervariasi terkait relevansi seni rupa dengan kehidupan sehari-hari mereka, namun secara umum, mereka sudah memiliki pengalaman berinteraksi dengan produk-produk yang melibatkan seni rupa dalam kehidupan modern. Beberapa peserta didik mungkin sudah memiliki minat atau bakat tertentu dalam bidang seni rupa, baik dalam mengamati, mengapresiasi, maupun berkreasi.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi "Seni Rupa dalam Kehidupan Sehari-hari" berfokus pada jenis pengetahuan konseptual, prosedural, dan metakognitif. Materi ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya mengenali berbagai wujud seni rupa terapan di sekitar mereka, tetapi juga memahami fungsi, nilai, dan dampak seni rupa dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi. Relevansi materi ini sangat tinggi dengan kehidupan nyata peserta didik karena seni rupa terapan (desain produk, desain komunikasi visual, arsitektur, dll.) secara inheren ada di setiap aspek kehidupan. Tingkat kesulitan materi bervariasi, mulai dari identifikasi sederhana hingga analisis kompleks mengenai isu-isu yang diangkat melalui seni rupa terapan. Struktur materi akan disusun dari pengenalan konsep dasar seni rupa terapan, eksplorasi contoh-contoh di lingkungan sekitar, analisis fungsi dan nilai, hingga pengembangan ide kreatif untuk solusi desain. Materi ini akan mengintegrasikan nilai dan karakter seperti kepedulian terhadap lingkungan, kreativitas, tanggung jawab sosial, berpikir kritis, dan kemampuan berkolaborasi.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN

Sesuai dengan tujuan pembelajaran, dimensi Profil Pelajar Pancasila yang akan dicapai adalah:

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis secara mendalam fungsi,

estetika, dan dampak seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, serta mengidentifikasi masalah yang dapat diselesaikan melalui pendekatan desain.

- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan ide-ide orisinal dan inovatif dalam merancang solusi desain yang relevan dengan kebutuhan sehari-hari.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama secara efektif dalam kelompok untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan mempresentasikan hasil proyek seni rupa terapan.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyampaikan ide, gagasan, dan hasil karyanya secara lisan maupun visual dengan jelas dan persuasif.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu secara mandiri mencari informasi, merencanakan, dan melaksanakan proyek desain, serta bertanggung jawab atas proses dan hasil karyanya.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir fase F (Kelas XII), peserta didik mampu menghasilkan karya seni rupa dengan merancang karya seni sesuai fungsi tertentu dan/atau untuk mencapai tujuan tertentu melalui eksplorasi medium, proses, teknik, dan teknologi. Peserta didik juga mampu menganalisis dan mengevaluasi seni rupa yang berakar pada konteks kehidupan sehari-hari, serta menghubungkannya dengan isu-isu sosial dan budaya di sekitarnya.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan:** Relevan dalam konteks nilai-nilai budaya lokal dan identitas nasional yang tercermin dalam seni rupa terapan.
- **Bahasa Indonesia:** Untuk keterampilan komunikasi lisan dan tulisan dalam presentasi, diskusi, dan penyusunan laporan proyek.
- **Matematika:** Untuk pemahaman proporsi, skala, dan geometri dalam desain.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)/Sosiologi/Antropologi:** Untuk memahami konteks sosial, budaya, dan ekonomi di balik penciptaan dan penggunaan seni rupa terapan.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Untuk pemanfaatan perangkat lunak desain, pencarian informasi daring, dan presentasi digital.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1-2: Eksplorasi dan Analisis Seni Rupa Terapan

- Peserta didik (subjek belajar) mampu mengidentifikasi dan mengkategorikan (keterampilan) berbagai jenis seni rupa terapan (desain produk, desain komunikasi visual, arsitektur, dll.) yang ada di lingkungan sekitar mereka (kondisi) dengan akurasi minimal 80% (tingkat pencapaian).
- Peserta didik mampu menganalisis (keterampilan) fungsi estetis dan fungsi praktis (pengetahuan) dari minimal tiga contoh seni rupa terapan yang mereka temukan (kondisi) secara komprehensif (tingkat pencapaian).

Pertemuan 3-4: Menggali Isu dan Merumuskan Masalah Desain

- Peserta didik mampu mengidentifikasi (keterampilan) isu-isu atau masalah sosial, lingkungan, atau budaya di lingkungan sekitar mereka (kondisi) yang berpotensi diselesaikan melalui pendekatan seni rupa terapan/desain (pengetahuan) dengan setidaknya merumuskan dua masalah relevan (tingkat pencapaian).
- Peserta didik mampu merumuskan (keterampilan) pertanyaan-pertanyaan kunci (pengetahuan) yang dapat memandu eksplorasi lebih lanjut terhadap masalah desain yang telah diidentifikasi (kondisi) secara jelas dan terstruktur (tingkat pencapaian).

Pertemuan 5-6: Perencanaan dan Pengembangan Ide Desain

- Peserta didik mampu merencanakan (keterampilan) proses kerja (pengetahuan) untuk menciptakan sebuah desain solusi (kondisi) yang relevan dengan isu yang dipilih, termasuk identifikasi bahan, alat, dan langkah-langkah (tingkat pencapaian).
- Peserta didik mampu mengembangkan (keterampilan) minimal dua alternatif ide desain (pengetahuan) sebagai solusi untuk masalah yang telah dirumuskan (kondisi) melalui sketsa atau prototype sederhana (tingkat pencapaian).

Pertemuan 7-8: Perwujudan Karya dan Presentasi

- Peserta didik mampu mewujudkan (keterampilan) salah satu ide desain yang telah dikembangkan menjadi karya seni rupa terapan (produk/visual) (kondisi) dengan memperhatikan fungsi, estetika, dan konteks penggunaan (tingkat pencapaian).
- Peserta didik mampu mempresentasikan (keterampilan) karya desain mereka (kondisi) di depan kelas dengan menjelaskan konsep, proses, dan relevansinya dengan isu yang diangkat (tingkat pencapaian).

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Topik pembelajaran kontekstual akan berpusat pada "**Desain Solusi Kreatif untuk Tantangan Kehidupan Sehari-hari**". Peserta didik akan diajak untuk mengamati, menganalisis, dan merancang solusi desain (produk, visual, atau lingkungan) yang relevan dengan masalah atau kebutuhan nyata di sekitar mereka, seperti:

- Desain kemasan produk ramah lingkungan untuk UMKM lokal.
- Desain media kampanye visual untuk isu sosial (misalnya, kebersihan lingkungan, literasi digital).
- Desain ulang ruang publik sederhana (pojok baca, area tunggu) agar lebih fungsional dan estetis.
- Pengembangan purwarupa (prototype) produk fungsional dari bahan daur ulang.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Mindful Learning:** Melibatkan eksplorasi lapangan (studi kasus di lingkungan sekitar: pasar tradisional, toko desain, pusat perbelanjaan, museum seni terapan jika memungkinkan). Peserta didik diajak mengamati secara cermat, mencatat detail, dan merefleksikan bagaimana seni rupa terapan mempengaruhi kehidupan mereka. Diskusi kelompok terarah untuk mengidentifikasi fungsi dan nilai.

Meaningful Learning:

- **Identifikasi Masalah Kontekstual:** Peserta didik dibimbing untuk mengidentifikasi masalah atau kebutuhan nyata di lingkungan sekitar mereka yang dapat diselesaikan melalui pendekatan desain.
- **Perencanaan Proyek:** Peserta didik secara kolaboratif merencanakan proyek desain, mulai dari riset awal (wawancara dengan pengguna/masyarakat terkait isu yang dipilih), pengembangan ide, pembuatan sketsa/prototype, hingga pemilihan bahan dan teknik.
- **Pelaksanaan Proyek:** Peserta didik secara mandiri atau berkelompok melaksanakan proyek desain mereka, dengan bimbingan dari guru.

Joyful Learning:

- **Presentasi Hasil Karya:** Peserta didik mempresentasikan hasil proyek mereka dalam format pameran mini atau presentasi interaktif, dengan kesempatan untuk berbagi pengalaman dan mendapatkan umpan balik konstruktif dari teman dan guru.
- **Apresiasi dan Perayaan:** Mengadakan sesi apresiasi untuk karya-karya terbaik, memberikan pujian dan pengakuan atas usaha dan kreativitas peserta didik.
- **Eksplorasi Kreatif:** Memberikan kebebasan berekspresi dalam proses desain, mendorong eksperimen dengan berbagai medium dan teknik.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (TIK, Bahasa Indonesia, IPS), pustakawan, staf sekolah yang terkait dengan pemeliharaan lingkungan sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Seniman/desainer lokal (jika memungkinkan untuk sesi berbagi atau kunjungan), pengrajin, pelaku UMKM, toko bahan bangunan/material, masyarakat sekitar yang menjadi objek observasi atau wawancara.
- **Masyarakat:** Melibatkan perwakilan masyarakat sebagai narasumber dalam wawancara untuk memahami masalah atau kebutuhan yang akan menjadi fokus proyek desain.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok dan pameran mini, area seni/kriya di sekolah, lingkungan sekitar sekolah (untuk observasi dan eksplorasi), ruang pameran temporer di sekolah.
- **Ruang Virtual:** Platform pembelajaran daring (Google Classroom), grup diskusi daring (WhatsApp/Telegram), forum berbagi ide desain di media sosial, situs web museum digital, galeri seni virtual, situs web portofolio desainer.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Pemanfaatan sumber daya daring untuk riset (jurnal desain, artikel tentang isu sosial, referensi visual).
- **Forum Diskusi Daring:** Diskusi asinkron melalui Google Classroom atau platform lain untuk berbagi ide, masukan, dan refleksi antar peserta didik.
- **Penilaian Daring:** Penggunaan formulir daring untuk kuesioner asesmen awal, pengumpulan tugas, atau umpan balik.
- **Kahoot/Mentimeter:** Untuk kuis interaktif atau sesi refleksi singkat di awal atau akhir pembelajaran.
- **Google Classroom:** Sebagai pusat manajemen kelas, pengumuman, pengumpulan tugas, dan berbagi materi.
- **Aplikasi Desain Grafis (Canva, Figma, Adobe Express):** Untuk membantu peserta didik dalam memvisualisasikan ide desain mereka.
- **Media Sosial (Instagram, Pinterest):** Untuk inspirasi visual dan berbagi proses kreatif (dengan bimbingan).

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Mindful Learning:** Guru menyapa peserta didik dengan hangat, mengajak melakukan *mindfulness breathing* singkat (menarik napas dalam-dalam, menghembuskan perlahan) untuk memusatkan perhatian. Guru menampilkan gambar atau video pendek tentang benda-benda sehari-hari yang sering diabaikan, lalu bertanya: "Pernahkah kalian berpikir, mengapa benda ini berbentuk seperti ini? Apa fungsinya selain yang terlihat?" (memancing rasa ingin tahu dan kesadaran).
- **Meaningful Learning:** Guru mengaitkan pertanyaan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, "Hari ini kita akan menjelajahi bagaimana seni rupa ada di setiap sudut kehidupan kita, bukan hanya di galeri seni. Kita akan melihat bagaimana desain memengaruhi kenyamanan dan bahkan menyelesaikan masalah di sekitar kita."
- **Joyful Learning:** Guru memutar lagu ceria atau video singkat yang menampilkan berbagai desain produk atau iklan kreatif yang menarik perhatian. Guru memberikan

pertanyaan pemantik "Apa yang membuat kalian tertarik pada desain ini?" atau "Apa yang membuat kalian merasa nyaman saat menggunakan benda ini?" (membangun suasana positif dan keterlibatan emosional). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa yang mudah dipahami dan menarik.

KEGIATAN INTI (90-100 MENIT)

Prinsip Pembelajaran: Memahami, Mengaplikasi, Merefleksi

Memahami (Mindful Learning - Eksplorasi & Analisis):

- **Diferensiasi Konten:** Guru menyediakan berbagai sumber belajar: buku teks digital (dari buku yang diunggah), artikel daring tentang sejarah desain, video dokumenter tentang proses desain produk, contoh-contoh visual (gambar/foto/produk nyata) seni rupa terapan dari berbagai era dan budaya. Peserta didik dapat memilih sumber yang paling menarik dan sesuai dengan gaya belajar mereka.
- **Eksplorasi Lapangan:** Guru memandu peserta didik untuk melakukan observasi di lingkungan sekolah (kantin, perpustakaan, taman, kelas). Peserta didik diminta mengidentifikasi minimal 5 benda atau ruang yang memiliki unsur seni rupa terapan. Mereka mencatat fungsi, bentuk, warna, dan materialnya.
- **Diskusi Kelompok & Wawancara (Meaningful Learning):** Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil (diferensiasi berdasarkan minat atau kemampuan awal jika diperlukan). Setiap kelompok memilih satu isu/masalah di lingkungan sekolah atau masyarakat yang dapat diatasi dengan seni rupa terapan (misalnya, kurangnya tempat sampah kreatif, poster informasi yang tidak efektif, kemasan jajanan kantin yang kurang menarik). Guru memberikan panduan wawancara singkat (misal: dengan penjaga kantin, guru BK, teman lain) untuk memahami lebih dalam masalah tersebut.
- **Brainstorming Awal (Joyful Learning):** Setiap kelompok melakukan *brainstorming* ide-ide awal untuk solusi desain. Guru mendorong ide-ide yang "gila" sekalipun, menciptakan lingkungan tanpa penghakiman. Penggunaan *post-it notes* warna-warni atau *mind map* digital dapat membuat proses ini lebih menyenangkan.

Mengaplikasi (Meaningful Learning - Perencanaan & Penciptaan):

Diferensiasi Proses:

- **Perencanaan Proyek:** Setiap kelompok membuat rencana proyek desain mereka. Guru menyediakan template perencanaan proyek yang bisa diisi (berdiferensiasi: ada yang lebih terstruktur dengan pertanyaan panduan, ada yang lebih bebas).
- **Pengembangan Ide:** Peserta didik mulai membuat sketsa konsep atau *prototype* sederhana dari solusi desain mereka. Guru memberikan contoh-contoh visual dari desainer terkenal atau proyek-proyek inspiratif. Guru juga menawarkan bantuan teknis atau referensi material jika diperlukan.
- **Fleksibilitas Media:** Peserta didik diperbolehkan memilih media perwujudan karya sesuai dengan minat dan kemampuan mereka (misalnya, sketsa digital, maket 3D dari kardus/barang bekas, poster digital, video singkat).
- **Bimbingan Individu/Kelompok:** Guru berkeliling memberikan bimbingan, pertanyaan pembimbing, dan umpan balik konstruktif kepada setiap kelompok, memastikan mereka berada di jalur yang benar dan mengatasi kesulitan.
- **Pemanfaatan Digital:** Peserta didik menggunakan aplikasi desain grafis dasar (Canva, Figma, Adobe Express) untuk memvisualisasikan ide mereka atau mencari referensi di perpustakaan digital.

Merefleksi (Mindful Learning - Refleksi & Umpan Balik):

- **Jurnal Reflektif (Asesmen Proses):** Setiap peserta didik menuliskan jurnal singkat mengenai proses kreatif mereka, tantangan yang dihadapi, dan pembelajaran yang didapatkan (misal: "Apa yang paling berkesan dari proses ini?", "Bagaimana saya mengatasi kesulitan?", "Apa yang saya pelajari tentang kerja sama?").
- **Sesi Umpan Balik Teman Sebaya (Mindful Learning):** Setiap kelompok berbagi progres proyek mereka dengan kelompok lain. Kelompok lain memberikan umpan balik konstruktif menggunakan format "2 bintang dan 1 harapan" (2 hal yang baik, 1 hal yang bisa ditingkatkan). Guru memfasilitasi agar umpan balik disampaikan dengan positif dan membangun.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Memberikan Umpan Balik Konstruktif (Meaningful & Mindful Learning):** Guru memberikan umpan balik umum mengenai proses pembelajaran hari ini, mengapresiasi usaha dan kreativitas peserta didik. Guru menekankan pentingnya proses daripada hasil akhir yang sempurna. Guru mengaitkan kembali pembelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan. "Kalian telah membuktikan bahwa seni rupa tidak hanya tentang keindahan, tapi juga tentang solusi dan inovasi dalam hidup kita."
- **Menyimpulkan Pembelajaran (Mindful Learning):** Guru mengajak peserta didik secara acak untuk menyampaikan satu kata atau satu kalimat yang merepresentasikan pembelajaran yang paling berkesan bagi mereka hari ini. Guru merangkum poin-poin penting yang telah dipelajari.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya (Joyful Learning):** Guru memancing antusiasme untuk pertemuan berikutnya dengan menanyakan, "Minggu depan, kita akan lebih fokus pada bagaimana kalian bisa mempresentasikan ide-ide brilian ini agar bisa menginspirasi banyak orang. Apa saja yang perlu kita siapkan agar presentasi kita makin keren?" Peserta didik terlibat dalam diskusi singkat mengenai persiapan untuk presentasi proyek.
- **Apresiasi dan Motivasi:** Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas partisipasi aktif dan semangat belajar mereka. Memberikan kalimat motivasi untuk terus berkreasi dan peka terhadap lingkungan sekitar. "Ingat, setiap kalian adalah desainer potensial yang bisa membawa perubahan positif melalui kreativitas!"

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN:

- **Observasi:** Guru mengamati partisipasi peserta didik dalam diskusi awal, antusiasme, dan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi objek-objek seni rupa terapan di lingkungan sekitar.
- **Wawancara Singkat:** Guru secara informal bertanya kepada beberapa peserta didik tentang pemahaman mereka terhadap "fungsi" dan "estetika" dalam sebuah benda.

Kuesioner Daring (Menggunakan Google Forms):

- Soal 1: "Sebutkan 3 benda di sekitarmu yang menurutmu merupakan contoh seni rupa terapan. Jelaskan mengapa." (Mengukur pengetahuan awal tentang identifikasi)
- Soal 2: "Menurutmu, apa bedanya sebuah kursi yang biasa-biasa saja dengan kursi yang didesain secara khusus oleh seorang desainer terkenal?" (Mengukur pemahaman awal tentang fungsi dan estetika)
- Soal 3: "Apakah menurutmu seni rupa bisa membantu menyelesaikan masalah sehari-

hari? Berikan satu contoh idemu." (Mengukur pemahaman relevansi dan kreativitas awal)

- Soal 4: "Bagaimana perasaanmu ketika diminta mengamati detail benda-benda di sekitarmu? Apa yang kamu rasakan?" (Mengukur kesiapan mindful learning)
- Soal 5: "Apa harapanmu dari pembelajaran unit ini?" (Mengukur ekspektasi dan motivasi)

ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN:

- **Tugas Harian (Jurnal Reflektif):** Peserta didik secara rutin menuliskan jurnal reflektif singkat setelah setiap sesi pembelajaran inti.
 - Soal 1: "Apa yang paling menarik atau menantang bagimu dari proses observasi dan identifikasi seni rupa terapan hari ini?" (Mengukur kesadaran dan pemahaman)
 - Soal 2: "Bagaimana kelompokmu merumuskan masalah desain? Apa saja kendala yang kalian temui dan bagaimana cara mengatasinya?" (Mengukur kolaborasi dan penalaran kritis)
 - Soal 3: "Jelaskan perkembangan idemu dari sketsa awal hingga prototipe. Apa alasan di balik perubahan atau pengembangan tersebut?" (Mengukur kreativitas dan kemandirian)
 - Soal 4: "Bagaimana perasaanmu saat mendapatkan umpan balik dari teman atau gurumu? Apa yang akan kamu lakukan dengan umpan balik tersebut?" (Mengukur mindful learning dan keterbukaan)
 - Soal 5: "Sebutkan satu hal baru yang kamu pelajari tentang dirimu sendiri selama mengerjakan proyek ini." (Mengukur refleksi diri dan meaningful learning)
- **Diskusi Kelompok:** Guru mengamati dan mencatat partisipasi aktif, kemampuan berargumentasi, dan kontribusi setiap anggota kelompok dalam setiap sesi diskusi.
- **Presentasi Progres:** Guru memberikan umpan balik lisan dan tertulis pada setiap presentasi progres kelompok, menilai alur berpikir, justifikasi desain, dan kerja sama tim.

ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN:

- **Jurnal Reflektif Komprehensif:** Peserta didik membuat jurnal reflektif akhir yang mencakup seluruh perjalanan pembelajaran, dari identifikasi masalah hingga presentasi karya.
 - Soal 1: "Menurutmu, apa peran utama seni rupa (khususnya desain) dalam kehidupan sehari-hari masyarakat modern? Berikan contoh konkret dari proyekmu atau contoh lain yang kamu ketahui." (Menguji pemahaman konsep dan relevansi)
 - Soal 2: "Identifikasi setidaknya dua tantangan utama yang kamu hadapi selama mengembangkan proyek desainmu. Jelaskan bagaimana kamu mengatasi tantangan tersebut dan apa yang kamu pelajari dari prosesnya." (Menguji penalaran kritis dan kemandirian)
 - Soal 3: "Bagaimana proses kerja sama dalam kelompokmu memengaruhi hasil akhir proyek? Apa yang menjadi kekuatan dan kelemahan dalam kolaborasi tim kalian?" (Menguji kemampuan kolaborasi)
 - Soal 4: "Jika kamu memiliki kesempatan untuk mengembangkan proyek ini lebih

lanjut, ide apa yang akan kamu tambahkan atau ubah? Mengapa?" (Menguji kreativitas dan penalaran kritis)

- Soal 5: "Apa pesan atau nilai yang ingin kamu sampaikan melalui karya desainmu kepada orang lain? Bagaimana kamu akan memastikan pesan itu tersampaikan dengan jelas?" (Menguji komunikasi dan integrasi nilai)
- **Tugas Akhir/Proyek (Portofolio Proyek Desain):** Setiap kelompok mengumpulkan portofolio proyek desain mereka yang berisi:
 - Latar belakang masalah dan rumusan isu.
 - Hasil riset (observasi, wawancara, data).
 - Sketsa-sketsa ide dan pengembangan konsep.
 - Foto/video karya jadi (prototype/makett/poster/dll.).
 - Laporan singkat yang menjelaskan fungsi, estetika, proses pembuatan, dan relevansi karya dengan isu yang diangkat.
 - Penilaian berfokus pada: orisinalitas ide, fungsionalitas, estetika, relevansi dengan masalah, proses kerja, dan presentasi visual/lisan.

Tes Tertulis (Pilihan Ganda & Esai Singkat):

- Soal Pilihan Ganda (2 soal):
 1. "Manakah dari pilihan berikut yang *bukan* merupakan contoh seni rupa terapan?
a) Kursi ukir, b) Lukisan abstrak, c) Desain logo perusahaan, d) Bangunan rumah minimalis."
 2. "Pendekatan desain yang menitikberatkan pada pemahaman kebutuhan pengguna dan konteks sosial disebut..."
- Soal Esai Singkat (3 soal):
 1. "Jelaskan mengapa desain kemasan produk sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Berikan contoh dan analisis singkat." (Menguji pemahaman fungsi)
 2. "Bagaimana seorang desainer dapat menggunakan elemen visual (warna, bentuk, tipografi) untuk menyampaikan pesan tertentu dalam sebuah poster kampanye sosial?" (Menguji penalaran kritis dan pengetahuan teknis)
 3. "Menurut pandanganmu, apa yang dimaksud dengan 'desain yang bertanggung jawab'? Berikan satu contoh konkret penerapan prinsip ini." (Menguji integrasi nilai dan penalaran kritis)